ZatchBell

Una vez cada mil años los hijos de cien mamodos se enfrentan en una gran batalla en busca del poder y del reinado de su mundo. Por ello, Zacht bell y su hermano Zeno han llegado a nuestro mundo.

En nuestro país hemos tenido la oportunidad de disfrutar de este anime gracias a su emisión en la cadena privada Jetix el año 2005, aunque ha sido la cadena pública La 2 de TVE la que la ha popularizado con su edición a partir de Noviembre de este año. La versión en papel también ha llegado a nuestras estanterías de la mano de la editorial Norma que lo presentó como novedad en el pasado salón del manga de Barcelona del 2005.

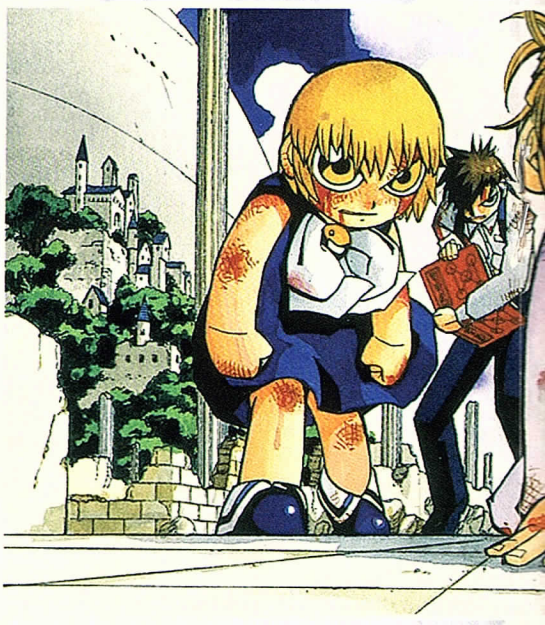
SÓLO PUEDE QUEDAR UNO

Los mamodos son unos seres provenientes de una dimesión distinta a la nuestra que, en vez de arreglar sus diferencias en su casa como todo hijo de vecino, han venido a nuestro mundo para enfrentarse entre ellos hasta que quede sólo uno. Hay unos 100 mamodos, y el que derrote al resto se convertirá en el ganador de Gran Her... digoo... en el Rey de los Mamodos.
Para ello utilizan un libro de conjuros personal, que los activa y hace que se liberen los poderes del mamodo en la batalla, con diversas técnicas de ataque o de defensa.
El libro es de diversos colores, según el poder del mamodo, y tiene un extraño dibujo en su portada.
Pero hay un problema, el mamodo requiere que el libro de conjuros sea leído por un humano, que se convierte en su ayudante y amigo, aunque esto supone un problema, ya que el libro suele reaccionar a los sentimientos del que lo posee, reaccionando según dicha emoción intensificándola para adquirir nuevos conjuros de una forma más poderosa.
Cuando el libro se destruye, el mamodo es devuelto a su mundo original perdiendo la batalla, sin la posibilidad de volver.

Sin embargo, aunque el objetivo de todos los mamodos es común: convertirse en máximo vencedor y rey del mundo de los mamodos, existen algunos mamodos cuyas intenciones no son tan buenas como las del resto, llegando incluso a existir algunos que bajo su tierna apariencia esconden una identidad violenta y destructiva, que les lleva a atacar a los humanos sin motivo.
Esto suele ocurrir en todos aquellos mamodos que no desean combatir, ya que se les insertó una doble personalidad que asegurara el combate en esta especie de Battle Royal con muñecos de *José Luis Moreno*.
Por otro lado, existen mamodos cuyos deseos de batalla y su forma de actuar enfrentándose a los humanos es inherente a su personalidad, por lo que se podría decir que existen mamodos "buenos" y mamodos "malos".

EMPAREJADOS POR LA LECTURA

Zatch bell es un mamodo de peculiares rasgos, ya que su rostro es similar al de una marioneta y su estatura es mínima, ya que parece un crío de unos cinco años. Cuando



se dispone a cumplir su misión tiene un poder muy débil. Su meta es convertirse en el Rey de los mamodos para impedir que las batallas se sigan realizando. Su intención es la de mejorar su mundo, para lo cual suele ayudar a todos los que tiene a su lado. Eso no quita que sea un poco infantil y llorón.

Su hechicero compañero es *Kiyo Takamine*, un brillante chico adolescente de unos 14 años de grandes notas pero de carácter introvertido. El chico odia acudir al instituto debido a su personalidad y a su incapacidad para hacer amigos.

La historia comienza el día de su cumpleaños, en el que recibe un regalo bastante extraño, ya que el regalo cae en su habitación rompiendo la ventana de su cuarto. Se trata de un chico llamado *Zatch bell*, que ha sido enviado por *Seitaro*, el padre de *Kiyo*, como regalo de cumpleaños. *Seitaro* es un arqueólogo que se encontraba explorando un bosque inglés. Durante su expedición descubre a *Zatch bell* inconsciente tumbado en el suelo. El pobre chico está amnésico y no recuerda nada del mundo de los mamodos, tan sólo su nombre.

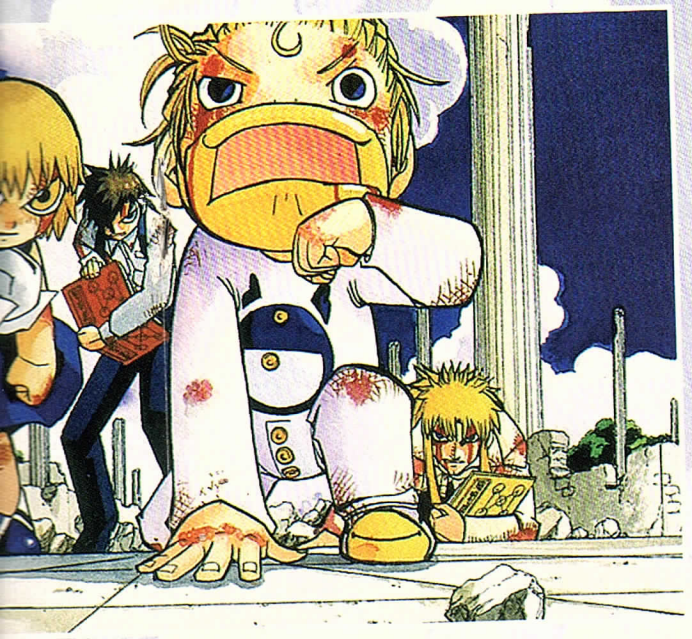
Seitaro decide enviárselo a su hijo para que se convierta en su mentor y descubran juntos el secreto de su procedencia y el misterio que esconde el extraño libro que acompaña a *Zatch*. Inicialmente el libro de conjuros es de color rojo y para combatir utiliza varios ataques según el conjuro utilizado. Gracias a él y a su gran fuerza de superación, irá convirtiéndose poco a poco en un mamodo poderoso.

GRUPO DE AMIGOS

Una de las amigas de *Zatch* es *Tia*, una mamodo femenina que tuvo varios problemas en el mundo mamodo al ser traicionada, aunque gracias a *Zatch* y a una idol-singer japonesa llamada *Megumi Ougi*, logra superarlo. Sus sentimientos hacia *Zatch* no están del todo claro. Pero el mejor amigo de *Zatch* es, sin lugar a duda, *Vulcan 300*, un robot de juguete creado en sólo cinco minutos por *Kiyo* con una caja y unos palillos como brazos y piernas. *Zatch* se puede pasar horas y horas jugando con su amigo y lo lleva a pasear al parque mientras *Kiyo* va al instituto.

Al grupo de amigos se une *Suzy*, compañera de clase de *Kiyo* con un carácter y una personalidad infantil y alegre, cuya afición por pintar caras risueñas en la fruta hace que resulte bastante extravagante. Sin embargo su corazón siente algo especial por *Kiyo*.

Otros mamodos son *Kido*, poderoso y de buen corazón; *Brago*, quien puede hacer conjuros sin su libro, de carácter desagradable y aspecto siniestro y que desprecia a su compañera humana *Sherry* debido al profundo odio que tiene a los humanos; *Wonrei*, el protector por excelencia; o *Zeno*, similar a *Zatch* pero en versión maligna y descolorida. Existen muchos otros mamodos, pero para conocerlos, sólo tenéis que poner La 2 por la tarde.



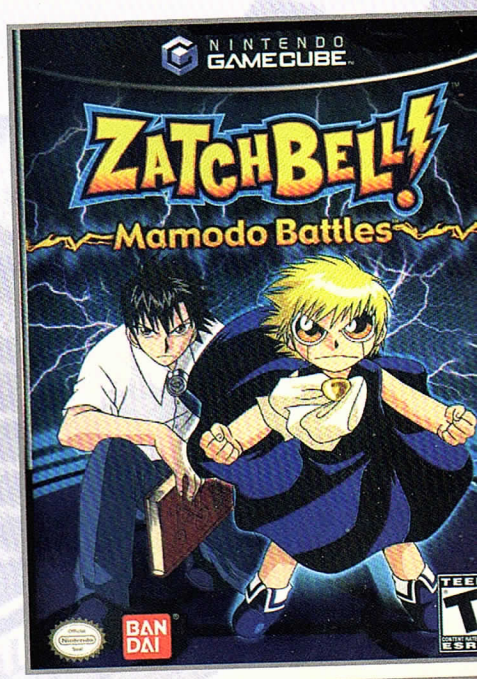
PALABRITAS MÁGICAS

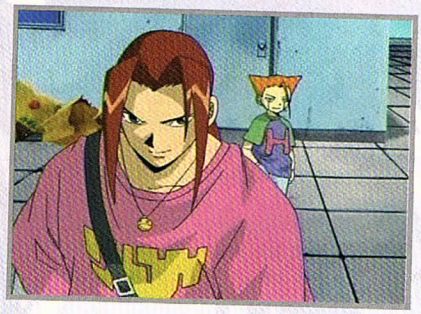
Vamos a poner ahora un listado de los conjuros utilizados por *Zatch bell*, aunque cada mamodo tiene un conjuro diferente y algunos de los conjuros son exclusivos del manga o de la película.

Zaker: lanza por la boca un rayo.
Teo zakeru: versión poderosa del anterior.
Zakeruga: versión más poderosa del anterior.
Ganreizu Zakeru: continuos *zaker*.
Jikerdor: ataque de inmovilización.
Maazu Jikerudon: ataque de defensa.
Rashield: escudo que puede dañar al contrario.
Rauzarak: aumenta los poderes.
Zaguruzemu: potencia conjuros eléctricos o lanza una bola electrificante.
Bao zakeruga: se crea un gran dragón eléctrico.
Barudo forusu: se crea un pájaro de electricidad, aunque es un conjuro que requiere la colaboración del resto.
Baou Kurou Disurugu: parecido al dragón de *Bao zakeruga*, pero con forma de una mano enorme.

CONJUROS

Zatch Bell es un anime originariamente titulado en Japón **Konjiki no Gash Bell**, basado en un manga de nombre **Konjiki no Gash**, creado por *Makoto Raiku* publicado en Mayo del año 2001 en la revista *Shonen Sunday*, de la *Shogakukan*. El manga va ya por más de 25 tomos recopilatorios, y cuenta con una serie de historias cortas paralelas llamadas **Zatch y Suzy** mucho más cómicas y divertidas.



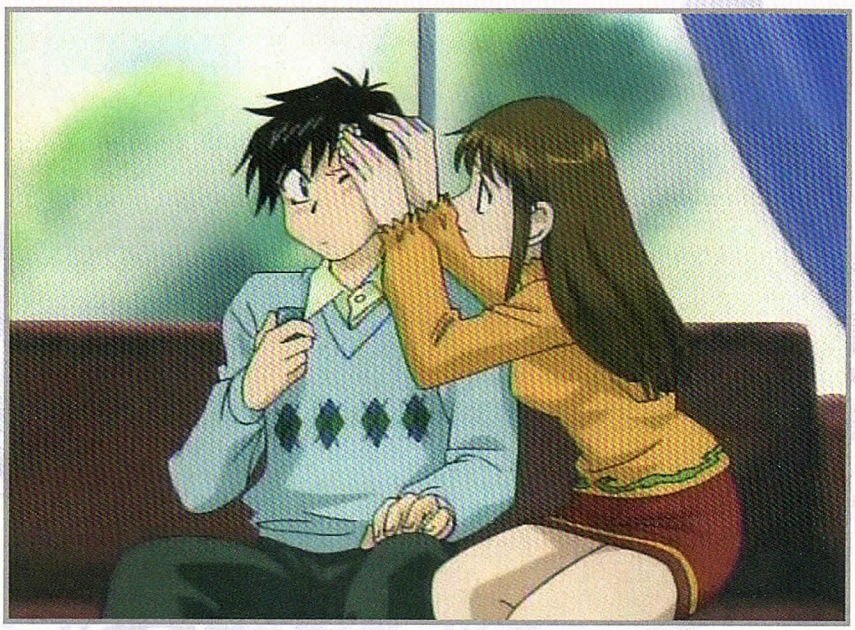


La conversión a anime se realiza en el año 2003, dirigido por *Tetsuji Nakamura* (**Emma A victorian Romance, One Piece, Jigoku sensei Nobu**) y emitiéndose en Abril de ese año en la televisión nipona *Fuji TV*. Está producido por la *Toei Animation*, conocida empresa que produce numerosísimos animes que todos conoceréis, como **Saint Seiya, Sailor Moon, Dragon Ball, Marmalade boy, Bobobo, Mazinger Z, Candy Candy, Slam Dunk**... entre otros. Para su conversión se utilizó el argumento y personajes originales del manga, y luego se les dio un toque personal con una adaptación totalmente libre en cuanto al hilo argumental y el final de la obra. Además, la adaptación americana se tomó la libertad de cambiar el producto. Algunos nombres se han modificado, acortándose como el de *Kyo*, que originalmente era *Kiyomaru*, o simplemente cambiando como el caso de *Zatch bell*, que era *Gash bell*, de ahí el nombre original de la obra. Asimismo, se eliminó cierto toque de violencia implícito en toda batalla que aparecía en el manga, mostrándose las armas como si se tratasen de juguetes y los momentos de violencia se taparon con unos toques de color, con lo que el anime ha pasado a ser un producto apto para todas las edades.

Tras 150 capítulos, la serie finalizó en Japón en Marzo del año 2006 con un reconocido éxito, aunque numerosos fans han confesado cierta decepción por el final, ya que la historia no seguía fielmente al manga. El problema radica en que *Makoto Raiku* tuvo que hacer un parón de tres meses con el manga, ya que se rompió la mano, con lo que el anime alcanzá al manga y se encontró con que no tenía guión en el que basarse. Aunque quizás el problema mayor consistía en que la programación ya estaba decidida, sin poderse alterar, ya que en esa franja iba a comenzar en Abril nuevos episodios de **Digimon**, por lo que la *Toei* decidió realizar un final a su aire, con nuevas batallas y un desenlace alternativo a la historia original.

LIBRO DE CANCIONES

Hay que resaltar los temas de la banda sonora del anime, con canciones pegadizas y rítmicas. Entre ellas destacamos el opening de los primeros cincuenta capítulos, **Scab**, interpretado por *Hidenori Chiwata;* el de los siguientes cincuenta, **Kimi ni Kono Koe ga Todokimasu yô ni**, interpretado por *Takeyochi Tanimoto* y el de los últimos cincuenta, **Mienai Tsubasa**, también por *Takeyoshi*. Los temas de los endings son



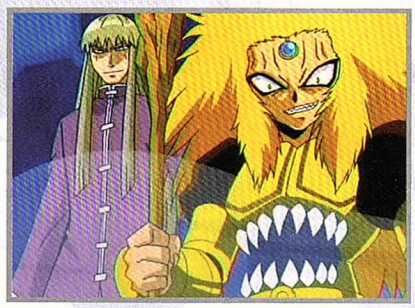
más numerosos, a destacar **Personal**, por *Aya Ueto*, de los primeros treinta capítulos; **Stars you don´t have worry about tomorrow**, por *KING*, hasta el episodio 58; **A bluff** por *Eri Kitamura* hasta el capítulo 75; **Idea** por *Tsukiko Amano* hasta el episodio 100; **Aso Fever 2005**, por *Shinohara Tomoe* hasta el capítulo 149 utilizando para el último episodio el opening de los primeros capítulos **Scab**. La conversión americana adaptó los temas, con dos canciones hasta el momento, **Zatch Bell Theme,** como opening y ending de los primeros 52 episodios, y **Follow the Light** para los siguientes.

CONJUROS NACIONALES

El doblaje en nuestro país cuenta con actores de doblaje bastante conocidos por nuestros lares gracias al trabajo de *Marisa Marco* en el estudio de doblaje Telson, de Madrid, de los que vamos a contaros los más conocidos por todos, aunque todo el equipo realiza un gran trabajo.
Zatch Bell, al igual que *Zabas* y *Zeon*, están doblados por *Sara Vivas*, dobladora profesional muy reconocida. Si no caéis por su nombre, supongo que ya sabreis quién es si os digo que es quien pone la voz a nuestro querido amigo *Bart Simpson*. Además, ha trabajado doblando a otros personajes, tanto de anime como de series y películas de imagen real, entre los que encontramos a *Gus*, de **Robotboy**; *Daniel Mitchell* en **Daniel el travieso ataca de nuevo**; *Dexter* en **El Laboratorio de Dexter**; *Brian Turner* en **Alf**; *Tomy Solomon* en **Cosa de Marcianos**; *Sara* en **Raqueta de oro**; *Kiriÿa* y *Meple* en **Pretty Cure**; *Jorgito* en **Bésame Licia** (gran serie de anime de nuestra infancia); *Malcom*, de la serie de mismo nombre; *Konohamaru* en **Naruto**; *Rudy* en **La Hora de Bill Cosby**; *Titeuf* de la serie de mismo nombre; *Cory Mattheus* en **Yo y el mundo**; *James Derrick* y *Tom Baker* en **Campeones**; *Serim* en **Full Metal Alchemist**; *Sam* en **Padre de Familia**; *Eriko* en la serie de mismo nombre; *Tristin* en **Mirmo**; *Silvia* en **Piruetas**; y un larguísimo etcétera que demuestra su prolífica carrera.
El otro protagonista, *Kiyo*, cuenta con la voz de *Adolfo Moreno*, la conocidísima voz de *Ash* en **Pokemon**. Además es quien pone la voz a *Oliver Wood* en **Harry Potter**; *Chicken Little* en la película de mismo nombre; *Billy* en **Raven**; *Keoni* en la serie de **Lilo y Stitch**; *Tysson* en **Beyblade**; *Vincent* de niño en **El sexto sentido**; *Tino Tonitini* en **Findemanía**; *Francis* en **Malcom**; *Federico García* en **A dos metros bajo tierra**; *Kevin Arnold* en **Aquellos Maravillosos Años**; *Ulrich* en **Código Lyoko**; *Ephram Brown* en **Evergood**; *Sasuke* en **Naruto**; *Toshi* en **Padre Made in Usa**; *Ozker* en **Kuzko Un emperador en el cole**; *Mike* en el anime **Azuki**; así como algunas voces adicionales en **Los Simpson**, entre muchísimos otros trabajos.
Ambos doblajes demuestran que se trata de un producto al que se le ha dedicado esfuerzo y tiempo para lograr una adaptación de calidad, digna de todo anime y toda serie que entra en nuestras casa a través de la televisión, aunque no siempre ocurre así. Esperemos que sirva de ejemplo.

LARGOMETRAJES

Existen por el momento dos películas basadas en la obra: **Konkiji no Gash Bell! 101 Banme no Mamodo** y **Konjiki no Gash Bell! Mecabarukan no raishuu**.
En la primera nos situamos en las vacaciones de verano en la que los protagonistas deciden ir al Monte Fuji a hacer un picnic, pero al llegar se encuentran con una chica llamada *Kotoha* que posee un libro mágico. En el libro hay un mensaje para *Zatch* que le indica que su madre le espera en una cueva en el bosque, pero se trata de un engaño, ya que quien se encuentra allí es *Wiseman*, a quien deben ayudar a salir. Tras ésto, aparece el *Caballero Negro* que piensa que *Zatch* ha robado el libro mágico número 101, y comienza a luchar contra él. Por esto, los chicos deben encontrar al ladrón en un máximo de 24 horas. Fue estrenada en Agosto del año 2004, contando con *Atsuji Shimizu* como director, quien ha trabajado en animes como la película de **Gojingo Monogatari** (basado en el manga de mismo nombre de *Ai Yazawa*);



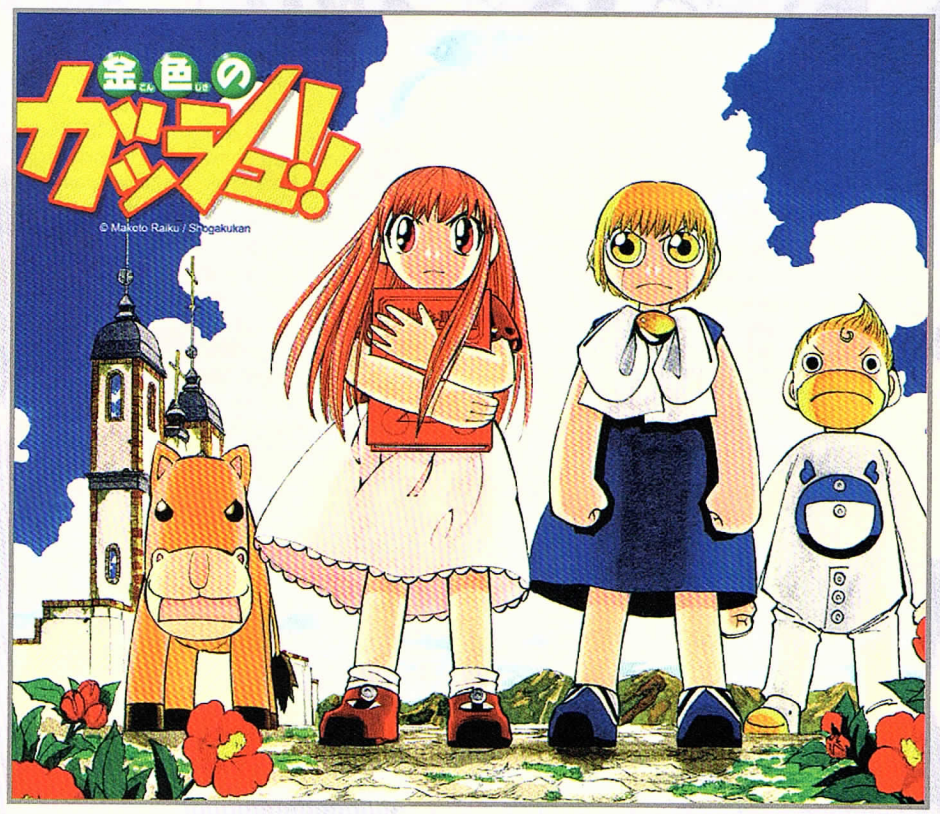
algunos episodios y película de **One Piece**; o la película de **Yu gi Oh**.
La segunda película fue estrenada en Agosto del año 2005, contando a la dirección con *Takuya Higarashi*, quien ha trabajado en algunos episodios de **Magical Doremi** y **Sailor Moon** así como en **Pretty Cure**. En ésta aparece *Vulcan 300 Generation 4*, una nueva versión del querido amigo de cartón de *Zatch*, y un doctor llamado *M2* con extrañas intenciones para *Kiyo*.

CONVIÉRTETE EN UN MAMODO

Sobre Zatch Bell se han creado varios videojuegos, siendo el más reciente el de Playstation 2 y Game cube **Zacht Bell Mamodo Fury** (**Konjiki no Gash Bell!! - Gekitou! Saikyou mamonotachi**)
Otro de los últimos en salir fue **Zatch Bell Mamodo Battles**, para Playstation 2, en el que nos metemos en el papel de los guardianes de los mamodos para combatir con el resto mediante el libro de conjuros, todo ello para convertirnos en el Rey de los Mamodos. Además hay que destacar el juego de cartas en plan Magic, en el que utilizamos las diferentes cartas con conjuros para combatir.
Otros videojuegos basado en el anime son: **Konjiki no Gash Bell! Yôjô no Zakeru**, para la consola pórtatil Gameboy Advance que salió a la venta en Japón en Diciembre del año 2003; **Konjiki no Gash Bell! Yôjô no Zakeru 2** para la misma consola, que salió a la venta el mismo dia; **Konjiki no Gash Bell!! - Yuujou no Tag Battle Full Power,** para Playstation 2 y Game cube en Marzo del 2004; [Inicio de marcador de RTF: }globalWrapper[Fin de marcador de RTF: }globalWrapper**Konjiki no Gash Bell! Makai no Bookmark, también para Gboy Advance, en Julio del año 2004; Konjiki no Gash Bell!! - Yuujou no Tag Battle 2, para Game cube y Playstation 2 en Marzo del año 2005;** [Inicio de marcador de RTF: }bodyContent1[Fin de marcador de RTF: }bodyContent1**Konjiki no Gash Bell!! - Yuujou no Zakeru Dream Tag Tournament, para Gboy Advance en Noviembre del 2005;** [Inicio de marcador de RTF: }bodyContent2[Fin de marcador de RTF: }bodyContent2**Konjiki no Gash Bell!! - Card Battle para Gboy Advance en Julio 2005; Konjiki no Gash Bell!! Go go Mamodo Fight, en Diciembre del 2005 para Playstation 2 y Game Cube.** Todos estos videojuegos están disponibles por ahora en Japón, aunque quizás con la emisión en una cadena pública del anime podamos verlos pronto por aquí.

CONJURANDO

Se trata del típico anime apto para todos los públicos con la oportunidad de producir numeroso merchandise detrás en forma de videojuegos y de juegos de cartas, ya que mediante un libro de conjuros se activan los poderes de los mamodos. El hecho de que éstos vengan a nuestro mundo a combatir cumple el sueño de todo niño que desea que en su casa hubiese entrado un *Mirmo*, un *Diminuto* o un *Keroro*, es decir, un ser con el que se pueda jugar y hablar. Cuenta con algunos toques de humor, muy centrados en la personalidad dicharachera de *Zatch* y en lo extravagante de los compañeros. Un buen anime apto para todos los públicos con el que disfrutar un buen rato, y que, al emitirse en la cadena nacional en horario de audiencia infantil, supone una nueva puerta de entrada del manganime a todos los hogares.

Eva R. Evrard

© Shogakukan / Toei Animation